

Nº2 DICIEMBRE 1995

GRUPO ZETA Z

SUPER

MANGA

CÓMIC Y SUPLEMENTO DEL MUNDO MANGA DE LA REVISTA SUPERJUEGOS



RETRATO DE FAMILIA

CARTAS A RAITO-GOBUN

Vooooolvemos en plan espídico! **MAKAKO** le planta cara a Dorko. Makaka le pega la verdadera paliza... ¡y el Kanibal está al caer! Como podéis ver, la marcha continúa, en parte, gracias a vuestras cartas. **José Pelao**, de Barcelona, dice que no se perderá ni un número de **SUPER MANGA**; **Francisca Socias**, de Benicasim, nos ruega que le demos más protagonismo a Makaka -veremos, veremos-; **Juan Miguel Soler**, de Tarragona, asegura que le pareció dar con un **MAKAKO** auténtico en el **Salón del Manga de Barcelona** -¡y no era yo!-; **María Espejo**, de Toledo, se confiesa enamorada de la armadura de nuestro proyecto de héroe-mosca; y el experto en cómics **Félix Lorenzo**, de Madrid, nos pone a caldo. Es-tu-pen-do, pero nos gustaría leer algo más que

insultos o felicitaciones telegráficas. Tenéis manitas y cerebrín para escribir, así que utilizadlos a fondo y mandadnos preguntas concretas o comentarios que podamos reproducir íntegramente. Aquí tenéis nuestros datos: **CARTAS A RAITO-GOBUN. SUPER MANGA. C/ O'Donnell 12. 28009 MADRID.** Para animaros un poquitín, vamos a sortear un magnífico lote de mangas -jen japonés, para que os quedéis con el personal!- entre los que respondan correctamente a esta sencillísima pregunta: ¿Quién o qué es Raito-Gobun? Una entidad demoníaca, un robotito más estúpido que una servidora, el hermano bastardo de Doraemon, un arma biológica... o un banda-heavy que triunfa en Planeta Tumba? ¿Ch? Dibujadnos la respuesta, si os mola. Nos leemos en 30 días.

JESUS MANUEL MONTANE

CONTENIDOS

COMIC 3

Las Aventuras de Makako

RECOMENDACIONES 11

Elementalors, Lycanthrope Leo, Akuma, # 1999

AUTOR 12

Ria Asamiya, creador de Silent Möbius

PERSONAJE

Gamma Teruo, de Yasuhito Yamamoto

RESEÑAS

Assassination Blues, de C. Marley y T. Matsumori

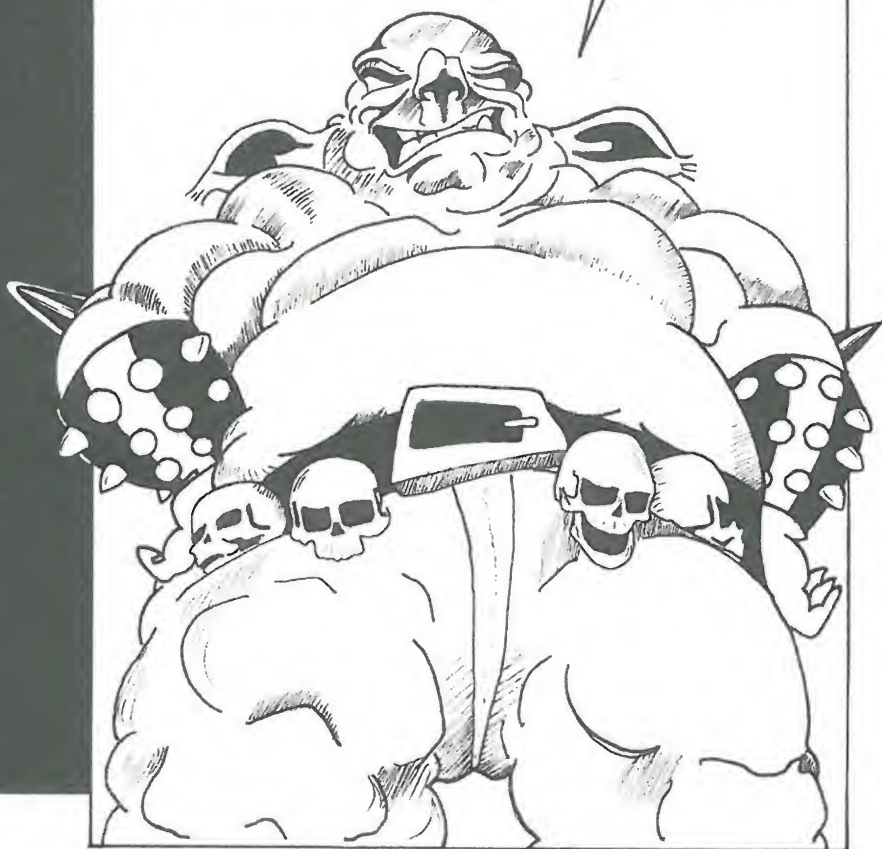
17 Yagare la chica tóxica, de Cho-Pi y R. Coll

18 Neo Tokio: zona crepuscular, de M. Vajima

LAS AVENTURAS DE MAKAKO



¡LEVANTATE Y PELEA,
ESTUPIDO!
¡ENTREGAME YA TU CABEZA!

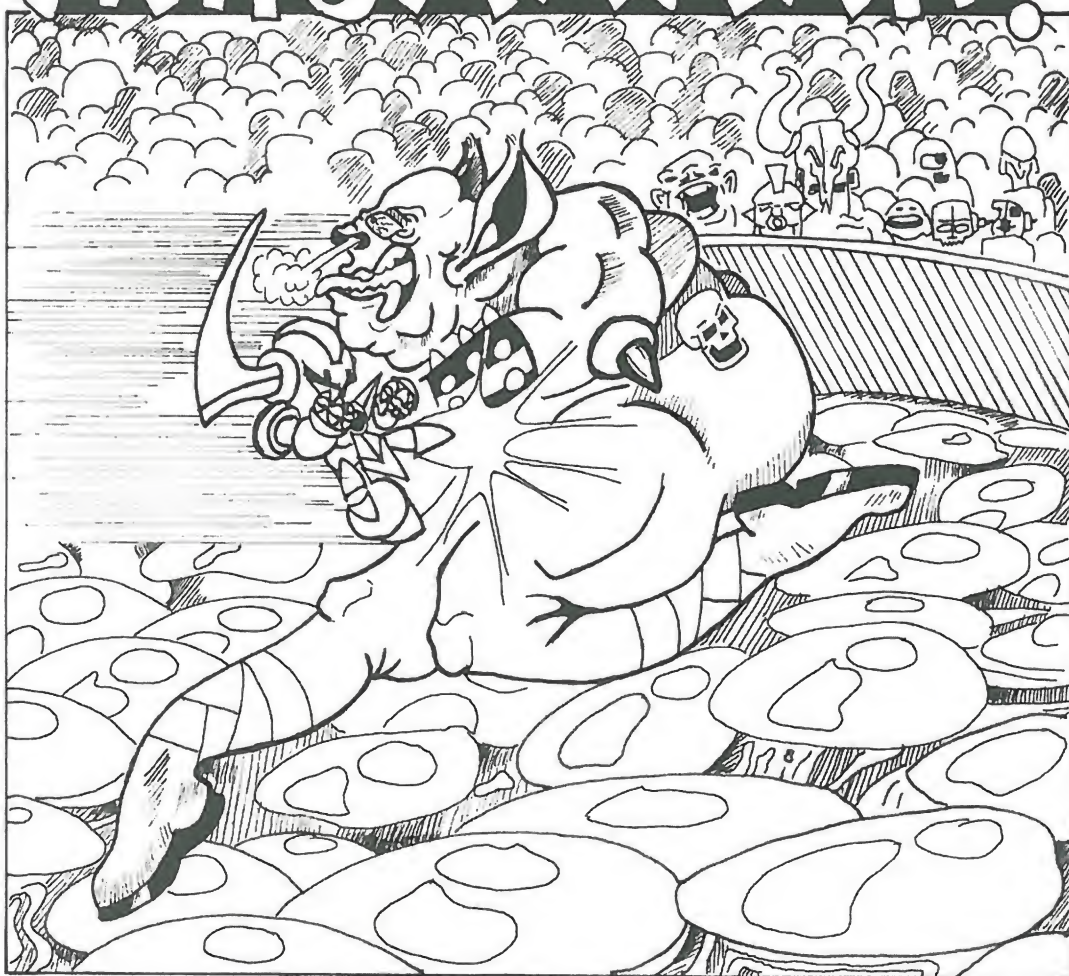


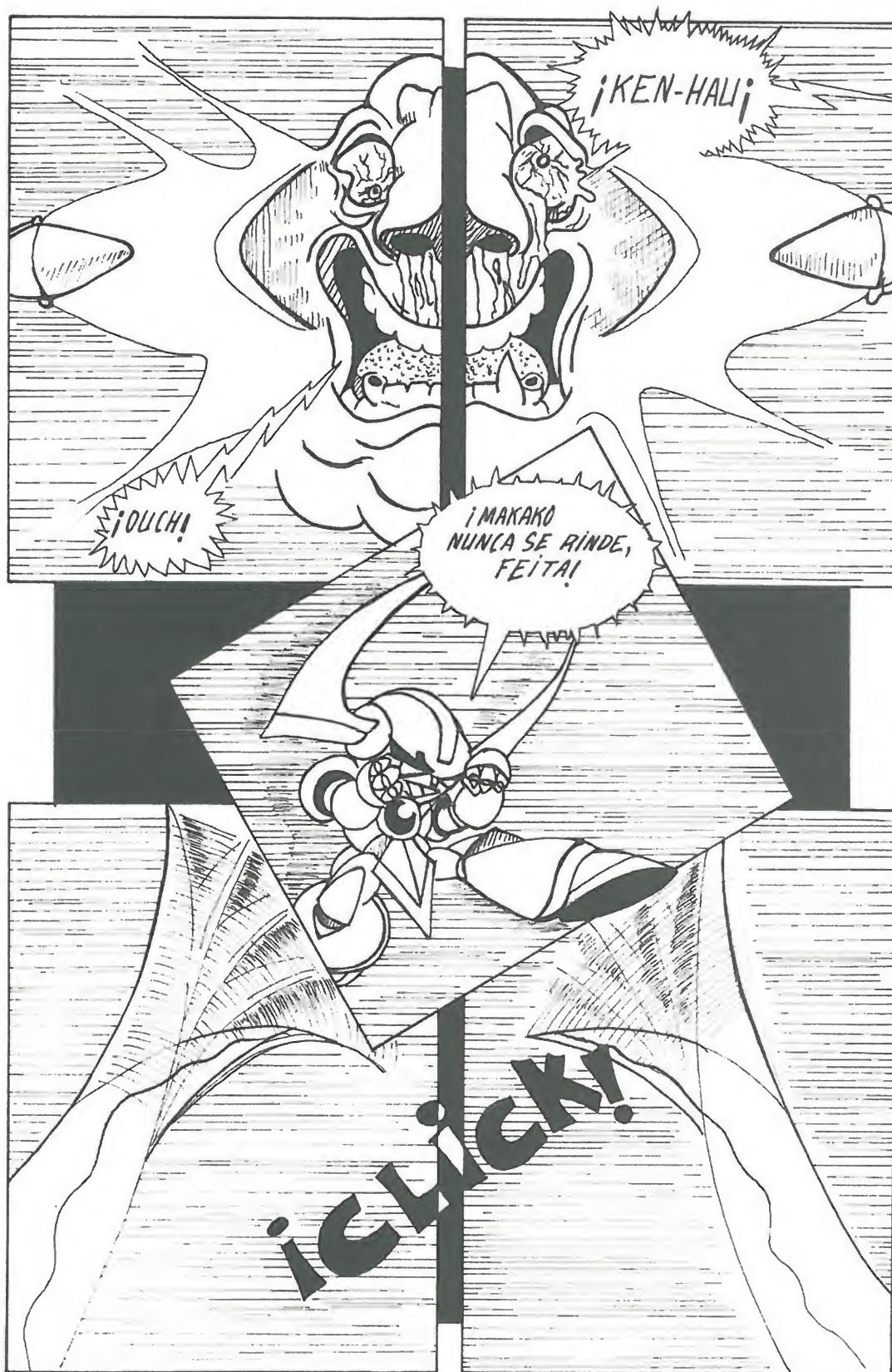
LAS AVENTURAS DE MAKAKO. Segunda Parte. Diciembre de 1995. Makako es una marca registrada de Jesús Manuel Montané. Reservados todos los derechos. GUION: Jesús Manuel Montané. REALIZACION GRAFICA: Valeriano Lodo y Manolo Recio.

LAS AVENTURAS DE MAKAKO

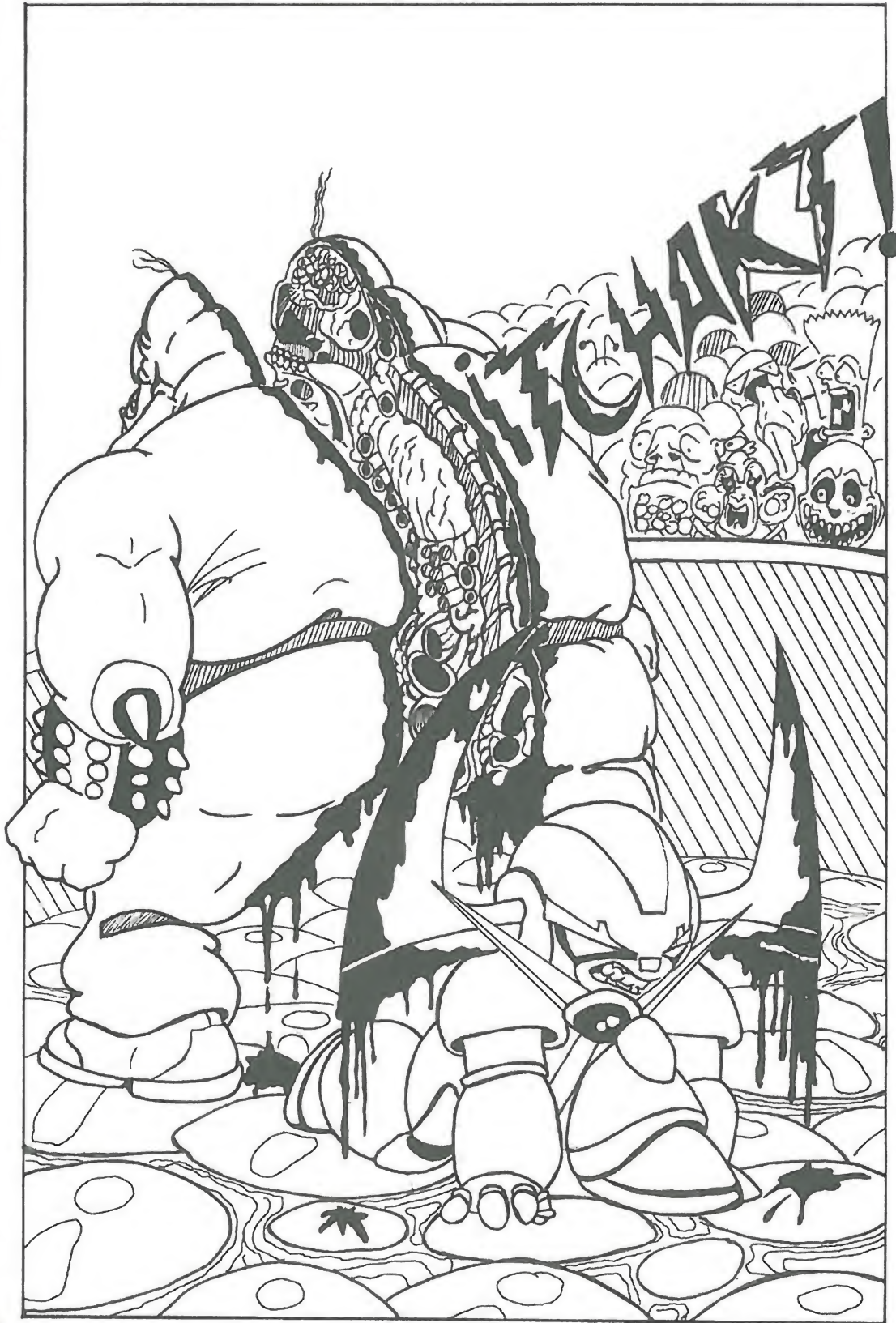


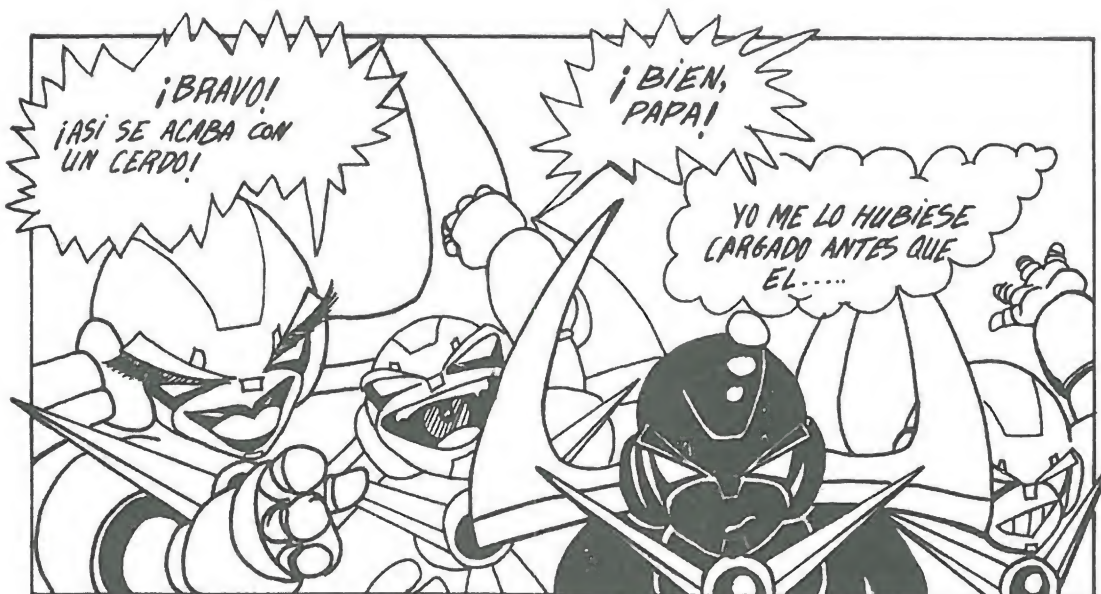
¡WHOOAAAAH!





LAS AVENTURAS DE MAKAKO

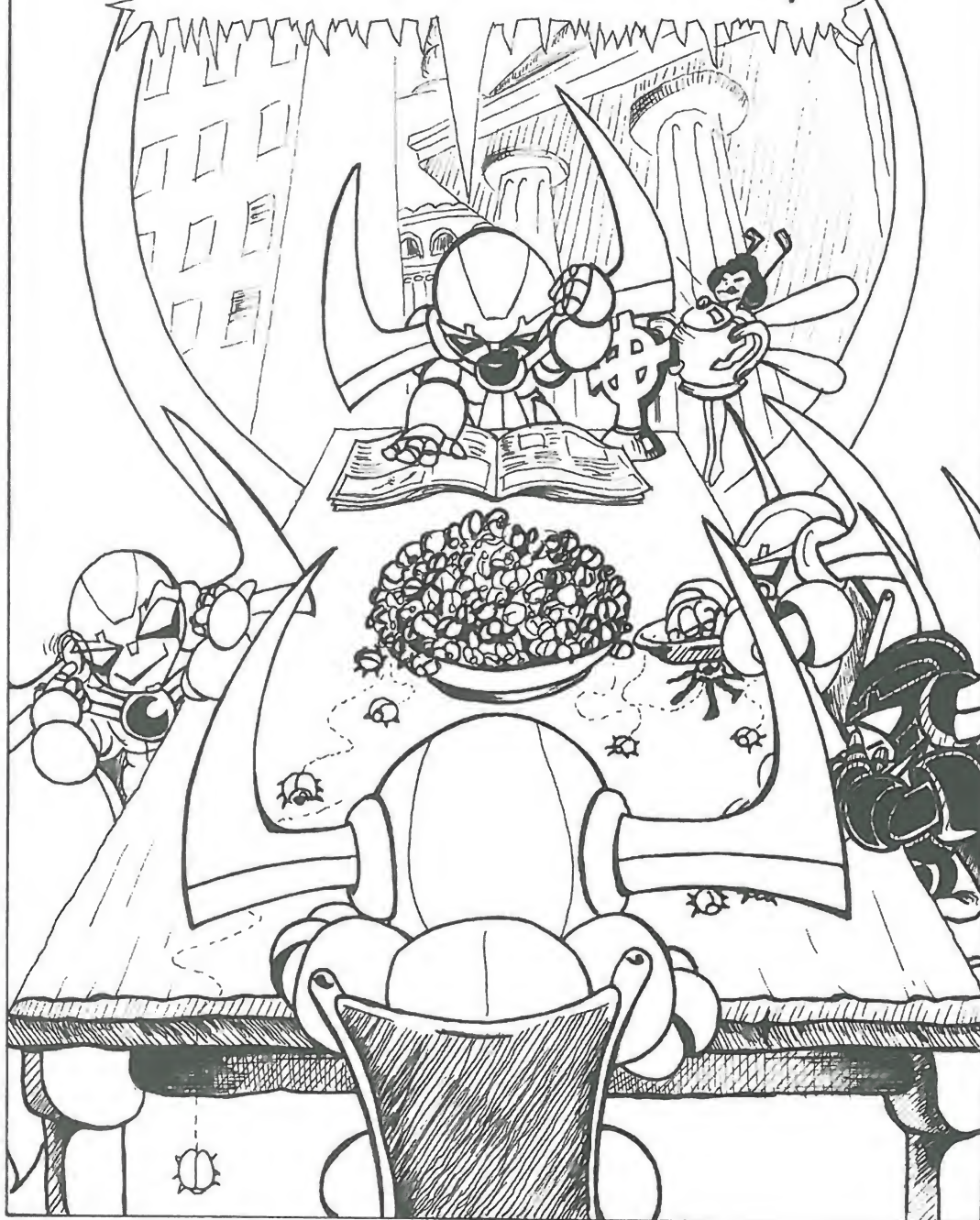




LAS AVENTURAS DE MAKAKO

VARIAS HORAS MAS TARDE....

¡NO LO SOPORTO MAS!
¡TODOS LOS PERIODICOS HABLAN DE MI COMO SI
FUERA UN SALVAJE! ¡Y SOY UN INVENTOR!
MIS DIAS DE LUCHADOR DEBEN TERMINAR.
¡ESTOY HASTA LA PUNTA DE MI CUERNO ¡ZQUIENDO!





¡Y
NO VUELVAS
A
PEDIRME
QUE
SIGA!



¡MATARE CONEJERAS
EN LA
SELVA ROJA!

¿AH,
NO?
¿Y DE QUE
VAMOS A
COMER!?

¡ARRANCALE
LA CABEZA,
MAMI!

¡NIÑO!



¡POR FAVOR,
NO VUELVAS A RIDICU-
LIZARME DELANTE DE LOS
NIÑOS! ADEMÁS...

¿ADEMÁS...
QUE?

LAS AVENTURAS DE MAKAKO

¡ESTA NOCHE...
ACABARE EL CANÍBAL!

CONTINUAAA...



X 1999

Número 1 de 3

La primera obra publicada en España del colectivo de autoras CLAMP es la miniserie X 1999, sobre chicas dotadas de superpoderes. Para que nos hagamos una idea del éxito que este colectivo femenino tiene

en Japón, los animes basados en sus mangas ocuparon los puestos cuarto, sexto, séptimo y décimo de las listas de ventas OVA (*Original Video Animation*, el mercado de dibujos animados hechos directamente para vídeo). A ver si también triunfan aquí.

♦ 64 PAGINAS. PRECIO: 375 PTAS. PLANETA-DE AGOSTINI.

DRAGON BALL: DOSSIER DEFINITIVO

No es un manga, sino un libro que combina imágenes y texto con todo lo que necesitáis saber sobre DRAGON BALL. Sí, la vida y milagros de Son Goku y sus amigos por fin salen a la luz pública (hasta los detalles más íntimos).

♦ 94 PAGINAS. PRECIO: 1375 PTAS. MARCA EDICIONES.

SAILOR MOON

Lo estábais esperando. La serie más buscada de la galaxia manga llega a nuestros quioscos por partida doble. En la edición de Planeta-DeAgostini, podéis encontrar a las chicas de SAILOR MOON a todo color, en historias sacadas directamente de la serie de televisión. En la versión de Ediciones Glénat, que aparecerá pronto, las historias de las SAILOR se presentan en lujosos tomos de estilo japonés.

♦ N.º 48 PAGINAS. PRECIO: 325 PTAS. PLANETA-DE AGOSTINI. El precio y el número de páginas de la edición de Glénat están por determinar.

NOTA LOPIERDAS

ELEMENTALORS

Número 1

Norma Editorial publica en tomos el único manga realizado por Takeshi Okazaki, una obra dirigida al público adolescente. Un estudiante de vida muy normal descubre que pertenece a una raza de seres superiores capaces de controlar los elementos del mundo. El descubrimiento, lógicamente, le ocasionará problemas, acción y peleas.

♦ 150 PAGINAS. PRECIO: 1500 PTAS. NORMA EDITORIAL.



AKUMA

Número 1 de 3

Presentada en la desaparecida revista Ryu, Akuma es una obra del guionista Roke González y la dibujante Núria Peris en la que ambos se sueltan el pelo

con una divertida historia llena de secretos y protagonizada por una pareja de gemelos.

♦ 24 PAGINAS. PRECIO: 250 PTAS. CAJALEON EDICIONES.

LYCANTHROPE LEO

Número 3 de 6

Un manga diferente a todo lo que hayáis visto. Leo es un licántropo (es decir, un hombre lobo) adolescente que debe huir de los muchos enemigos que tiene su raza. Kengo Kaiji y Kenji Okamura nos cuentan, con dibujos detallistas y una planificación muy espectacular, sus intentos de sobrevivir a los ataques de los que quieren darle caza.

♦ 48 PAGINAS. PRECIO: 275 PTAS. EDITORIAL PLANETA-DE AGOSTINI.

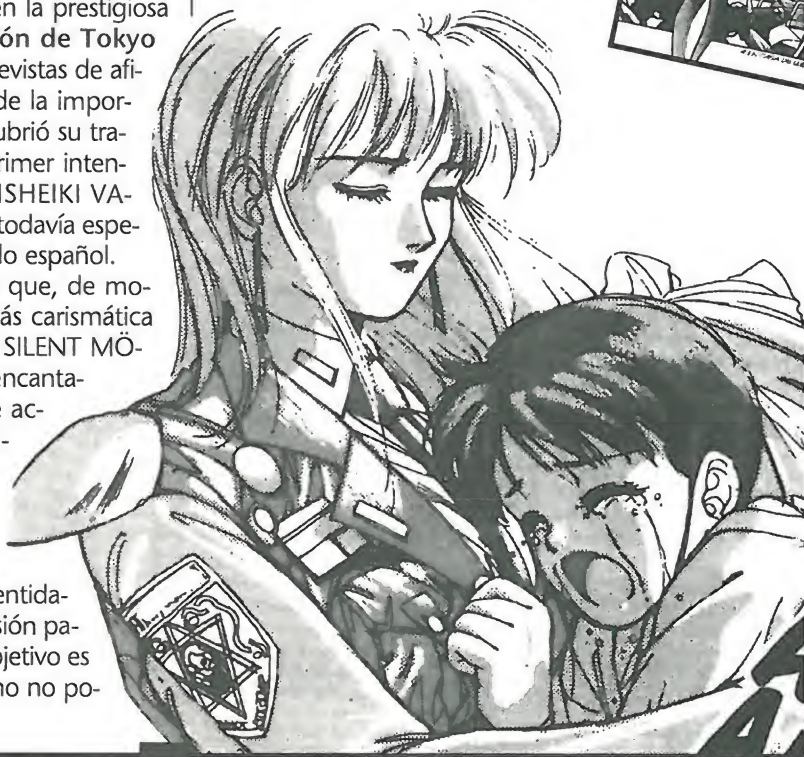
LA MARCA DEL ÉXITO

Kia Asamiya es uno de los autores de manga que mayor reconocimiento ha conseguido entre los lectores españoles. En sus series, Asamiya ha demostrado que es capaz de combinar historias de géneros diferentes y mezclar el humor, el drama y la aventura para conseguir obras con posibilidades de gustar a todos los públicos.

Kia Asamiya debutó muy joven en el mundo del manga profesional. Nacido el 28 de Enero de 1963 en Tokyo, consiguió graduarse en la prestigiosa Escuela de Animación de Tokyo mientras colaboraba en varias revistas de aficionados. En 1986, un editor de la importante editorial Kadokawa descubrió su trabajo y decidió publicarlo. Su primer intento fue bautizado como SHINSHEIKI VAGRANTS, una curiosa serie que todavía espera su oportunidad en el mercado español. En Mayo de 1988 vio la luz la que, de momento, se considera la obra más carismática de Kia Asamiya: la estupenda SILENT MÖBIUS, una serie que, sin duda, encantará a los fans de las historias de acción y fantasía. En SILENT MÖBIUS asistimos a las feroces luchas de un cuerpo especial de policía, el AMPD (*Attacked Mystification Police Department*), con unas abominables entidades procedentes de una dimensión paralela llamada Nemesis, cuyo objetivo es la dominación del mundo, como no po-

dría ser menos. Varios detalles hacen recomendable la lectura de SILENT MÖBIUS: por un lado, la historia, un cruce de CAZAFANTASMAS en plan serio y de BLADE RUNNER; por otro, los integrantes del AMPD son... ¡chicas! Todo un lujo para la vista.

Con SILENT MÖBIUS, Kia Samiya ha demostrado que, entre sus intereses artísticos, también se encuentra la animación. La producción animada de la serie es importante en número y calidad, y parece que su continuidad está asegurada. A los dos largome-



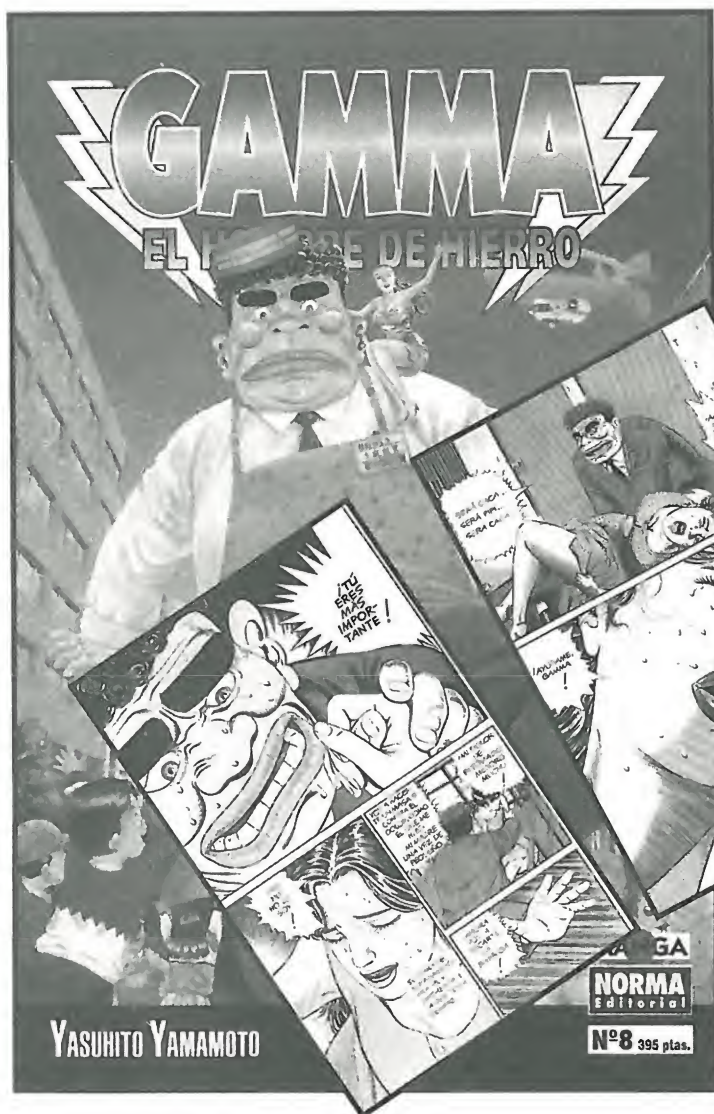


trajes estrenados y tres OVAs editadas, pronto se sumarán nuevos proyectos de dibujos animados que no tardarán en ser distribuidos en nuestro país. En 1990, Asamiya publicó la serie COM-PILER en la prestigiosa revista **Comic Afternoon** de la editorial Kodansha. Su protagonistas son Compiler y Assembler (una broma para iniciados en la informática), dos jóvenes provenientes de una dimensión paralela que abandonan su misión inicial (conquistar la Tierra), y se abandonan a placeres muy de nuestro tiempo. La baza más importante de la historia, en

este caso, es el humor. El mismo año publicó en una revista dedicada a los dibujos animados llamada **Newtype**, una serie en la que podía verse un cambio radical. La obra en cuestión es **DARK ANGEL**, una saga de fantasía heroica ambientada en una China medieval mítica.

Como resumen, sólo podemos deciros que si lo vuestro es la acción, la fantasía, las tías potentes y las peleas a lo grande... no lo dudéis, **Kia Asamiya** puede convertirse en uno de vuestros autores favoritos.

AITOR KOVACS



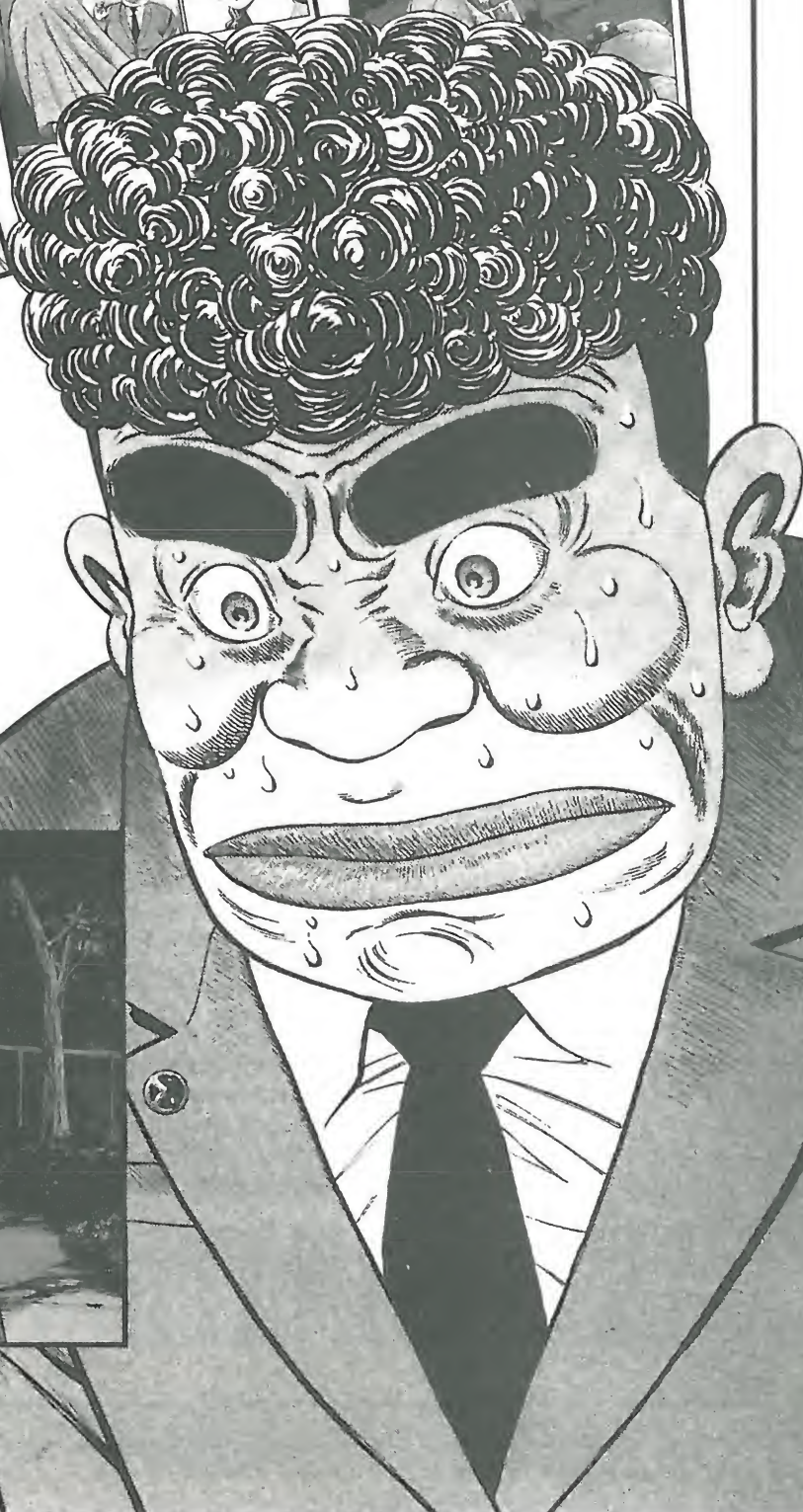
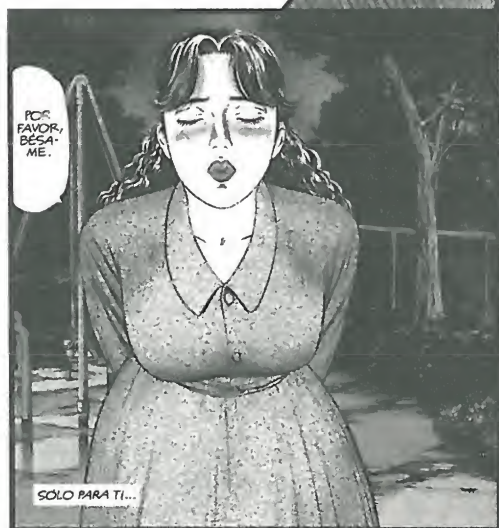
muy frecuente en la vida de Gamma, su verdadero yo aparece de golpe. Y lo que era un modesto trabajador japonés, se convierte en un super-hombre de increíble fuerza moral y física. En las diferentes entregas de su colección, Gamma se ha enfrentado a los numerosos peligros que encierra la vida cotidiana de los adultos. Desde la terrible y persistente tentación de engañar a su mujer con una compañera de trabajo, hasta las dificultades de una relación con un jefe tiránico. Y la conclusión siempre es la misma: quizá Gamma sea poco eficiente, pero es honesto. La historia de Gamma Teruo es una historia para pensar, que en ningún caso deja indiferente. Armado con un código de conducta muy personal, un *bushido* del padre de familia y del ciudadano ejemplar,

Gamma Teruo es un honrado trabajador japonés de 39 años, su signo del zodiaco es escorpio y su grupo sanguíneo es el A. De pequeño quería ser astronauta (un gran astronauta japonés), pero al final se quedó en vendedor de salchichas en un supermercado. Su vida, a las puertas de los 40, es un completo aburrimiento. O eso cree él, porque en realidad su día a día es mucho más interesante que el de la mayoría de personajes del manga.



nuestro héroe nos enseña a escapar de la hipocresía de los adultos. Los dilemas de la vida desfilan cada día ante los sentidos de Gamma. Y él no puede dejar de hacerse pregunta. ¿Es deshonesto pensar en travestirse? ¿Podría ser infiel a su esposa? ¿Puso el pestillo al sentarse en el water? Grandes preguntas que nos demuestran la grandeza de un hombre. ¿No creéis?

JORDI SANCHEZ NAVARRO





ASSASSINATION BLUES es una historia extraña, un argumento original que no merece pasar desapercibido.

Reiji, un antiguo mercenario metido a pianista descubre por casualidad que matar a otras personas le produce una gran inspiración musical. Poco después, un misterioso hombre, oculto tras la apariencia de un limpiabotas, le hace una proposición muy indecente: le ofrece la posibilidad de asesinar con impunidad. Reiji acepta y se convierte en *Máquina de Matar*, un asesino a sueldo despiadado y muy eficaz.

Aunque es dura y violenta como cualquier serie de robots, super-policías o héroes

mitológicos, ASSASSINATION BLUES tiene algo

de las que muchas de éstas carecen: una buena historia, desarrollada con buen pulso y mucha habilidad. El drama de Reiji, obligado a matar para mejorar su arte, es creíble pese a lo raro de la aventura en que está envuelto, y sus reacciones resultan más humanas que las de la mayoría de personajes de tebeo. Caribu Marley, el guionista, demuestra su talento en esos aspectos mencionados, y muy especialmente en la planificación de las se-

cuencias de suspense. Por su parte, Tadashi Matsumori, el dibujante, nos regala un dibujo mucho más detallado de lo que es habitual. ASSASSINATION BLUES es un manga que debe recomendarse, no así el ejemplo de Reiji: espero que ninguno se convierta en asesino a sueldo para jugar mejor al TEKKEN.

JOSE MARIA CUERVO

VALORACIÓN 8

ASSASSINATION BLUES

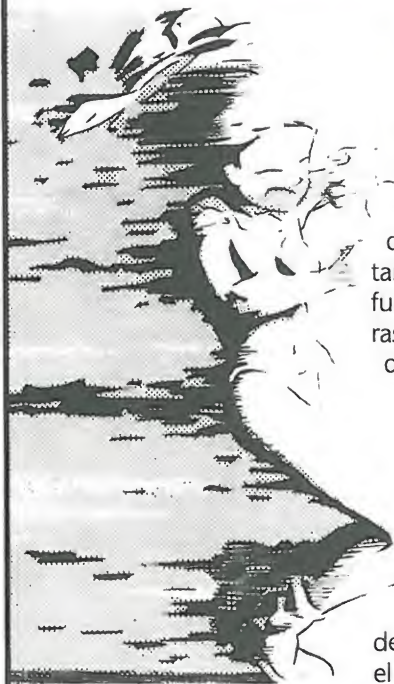
de CARIBU MARLEY y TADASHI MATSUMORI



YOGORE

LA CHICA TÓXICA

de CHO-PI y ANNA COLL



Más de uno de vosotros fliparía con Yogore. La niña está como un queso, y parece acostumbrada a hacer gimnasia de la dura. A cualquier lector de **SUPERMANGA** le encantaría tenerla como novia, si no fuera porque vive entre basuras, fuma Bisontes, tiene un par de amigos impresentables y el espíritu de su padre vive en un cuchillo.

Yogore, la chica tóxica, es el primer manga del coreano Cho-pi y la española Anna Coll. En sus páginas podréis ver y leer las peleas eternas del mencionado bombón con el emperador Kikoi Kagayaku,

un jovenzuelo engreído amante de la limpieza y enemigo jurado de los eructos, el humus y la risa. Un primer número es poco material para juzgar el guión de la serie, pero lo cierto es que en esas primeras páginas ya se ven combates interesantes y se prometen muchos más. El punto fuerte es el diseño de sus personajes y el dibujo ultra-espectacular de las escenas de acción, algo no muy habitual en los llamados *mangas españoles*. Con dibujantes como Cho-pi (excelentemente entintado por Anna Coll), el futuro del género está asegurado.

JUAN MILLAZO

VALORACIÓN 8

Una extraña cápsula antidepresiva que explota cuando el que la ha tomado se aleja de Tokio, o tiene emociones fuertes, es la excusa que Masao Yajima y Jun Hayase utilizan para contarnos una serie de historias costumbristas con toque marciano. NEO TOKIO: ZONA CREPUSCULAR parece querer decirnos que la aventura puede colarse de la forma más inesperada y misteriosa en nuestra vida cotidiana. La primera historia, titulada MAÑANA, EL ÉXITO, muestra que la insatisfacción per-

manente es el enemigo a batir, y no conviene pedir a la vida nada que no seamos capaces de conseguir nosotros mismos. La segunda, EL EMBLEMA DEL YAZUKA, trata de las andanzas de un mafioso con un peculiar código de conducta y sentido del riesgo. La lectura de NEO TOKIO: ZONA CREPUSCULAR requiere de una predisposición especial, ya que su guión no es uno de esos en los que todo es acción y violencia. Su dibujo, sin embargo, es puro manga muy recomendable para los aficionados que quieran descansar un poco de velocidad y agresividad.

JULIO MIGUEL ROZAS

NEO TOKIO: ZONA CREPUSCULAR



VALORACIÓN

7

HASTA

EL PRÓXIMO MES TE OFRECEREMOS

LA TERCERA ENTREGA DE LAS AVEN-

TURAS DE MAKAKO Y NUEVAS Y APA-

SIONANTES LECTURAS MANGA. EX-

PLOREAREMOS EL MUNDO DE LOS AU-

EL MES

TORES JAPONESES Y ABRIREMOS

NUESTRA BIBLIOTECA PARA PRESEN-

TARTE ALGUNO DE TUS PERSONAJES

FAVORITOS. NO TE PIERDAS LO ULTI-

MO «MADE IN JAPAN». ¡VAYA LOCURA!

QUE VIENE

**¡SOL CUTTER TIENE ALGO EN LA CABEZA...
... QUE ESTALLARÁ DENTRO DE DOS HORAS!**



EL JUEGO QUE HARÁ ESTALLAR



TU CABEZA

**UN JUEGO IMPACTANTE
EN CD-i Y CD ROM PC/MAC**

AHORA VERSIÓN EN ESPAÑOL



PHILIPS